

PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TARI *LEGONG* *KERATON* DI BALI DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

[*A Video Information Project Legong Keraton Dance in Bali With
Motion Graphic Techniques*]

Khairuzzaky^{1*}, Ary Lusinta Dewi²

¹)Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

²)Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Diterima: 25 November 2020 / Disetujui: 19 Desember 2020

ABSTRACT

In this day, Legong Keraton dance is set aside. Indeed, people are so caught up in the development of modern technology and culture that they don't realize how important it is to preserve the culture, and those who have access to the sacred dance are also humans who can stop at any moment in their efforts to preserve it. Young generation are the successors in the preservation of existing cultural heritage. This video design of information is intended to provide brief insight into the Legong Keraton dance in detail to create an impact on society, especially the younger generation.

The video information about the legong keraton dance in Bali with the motion graphic techniques was intended to provide public insight into one piece of inalienable cultural heritage. The method of research used in this information video design is qualitative descriptive, that is, a study that produces good descriptive data written orally from the source. Qualitative research is an inductive approach to establishing knowledge that is using research and emphasizing the subjectivity and the meaning of the experience for the individual. The data collection method used for observation, interviews and literature.

In this study, the writer obtained the results from a questionnaire handed out to 100 people, claiming that nearly all of the respondents knew nothing about the Legong Keraton dance in Bali. Then it was found through the questionnaire that people still had a high interest in legong keraton dance in Bali. Additionally, writers also got interviews with six accomplished dancers, and most of them did not understand the depth of the Legong Keraton dance that they drew. So in order to solve the problem, the author made a video information explaining the Legong Keraton dance in Bali with the motion graphic techniques that lead to both the people and the people.

The conclusion of this design is to provide information and directions to teenagers' families-especially 17-25 years of age to better understand, love and heritage from Indonesian culture.

Key words: *culture, Legong Keraton, information video, youth generation.*

ABSTRAK

Dewasa ini, tari *Legong Keraton* mulai tersisihkan. Sesungguhnya masyarakat terlena akan perkembangan teknologi dan budaya modern sehingga mereka tak menyadari betapa pentingnya melestarikan kebudayaan yang ada, dan para pelaku pelestari tari *Legong Keraton* ini juga merupakan manusia yang bisa kapan saja terhenti langkahnya dalam usaha melestarikan. Generasi muda saat inilah yang merupakan penerus dalam melestarikan warisan budaya yang ada. Perancangan video informasi ini bertujuan memberikan pemahaman secara singkat tentang tari *Legong Keraton* secara detail agar terciptanya suatu dampak bagi masyarakat, khususnya generasi muda.

Video Informasi tentang tari *Legong Keraton* di Bali dengan Teknik *Motion Graphic* bertujuan untuk memberikan wawasan kepada masyarakat terhadap salah satu warisan budaya tak benda agar dapat terus dilestarikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan video informasi ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang baik tertulis maupun lisan dari

*email: khairuzzaky@bundamulia.ac.id

narasumber. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan induktif untuk penyusunan pengetahuan yang menggunakan riset dan menekankan subjektivitas serta arti pengalaman bagi individu, metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan literatur.

Dalam penelitian ini, didapati hasil dari kuisisioner yang dibagikan kepada 100 orang menyatakan bahwa, hampir seluruh responden tidak mengetahui tentang tari *Legong Keraton* di Bali. Lalu melalui kuisisioner didapati bahwa masyarakat masih memiliki ketertarikan tinggi terhadap Tari *Legong Keraton* di Bali. Selain itu juga didapati hasil dari wawancara dengan 6 orang penari *Legong Keraton*, dan sebagian besar diantara mereka tidak paham secara mendalam tentang Tari *Legong Keraton* yang mereka tarikan. Sehingga untuk menyelesaikan masalah, dalam pembuatan sebuah video informasi yang menjelaskan tentang Tari *Legong Keraton* di Bali dengan teknik *motion graphic* yang mengarah kepada masyarakat. Kesimpulan dari perancangan ini adalah memberikan informasi dan arahan kepada remaja, khususnya usia 17-25 tahun untuk lebih memahami, mencintai dan mewariskan kebudayaan Indonesia.

Kata Kunci : Budaya, *Legong Keraton*, Video Informasi, Generasi Muda.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia dengan mayoritas penduduk pemeluk agama Hindu dan terkenal sebagai tujuan pariwisata baik domestik maupun Internasional, karena adat istiadat dan kesenian yang masih terjaga.

Kesenian bagi masyarakat Bali memang tak bisa dipisahkan, karena selain sebagai sarana hiburan, juga digunakan dalam ritual upacara sakral keagamaan. Diantara banyaknya jenis kesenian di Bali, terdapat suatu kesenian yang merupakan refleksi dari kehidupan serta ungkapan emosi manusia, yaitu kesenian tari.

Bapak Seramasare selaku cucu dari pencipta tari *Legong Sabe* menjelaskan bahwa, di dalam kesenian tari Bali terdapat 3 kategori yang membedakan klasifikasi tarian tersebut diantaranya, tari *Wali* yaitu tari yang pertunjukannya hanya ditujukan untuk kegiatan upacara keagamaan (sakral) lalu tari *Bebali* yaitu tari yang pertunjukannya untuk kegiatan upacara keagamaan namun bisa dijadikan pertunjukan hiburan, dan tari *Balih-balihan* yaitu tari yang pertunjukannya untuk hiburan. Dikutip dari sebuah artikel dalam website miner.id, terdapat 4 tarian Bali yang cukup populer yang terkenal sampai mendunia yaitu, *Kecak*, *Pendet*, *Legong*, *Barong*.

Menurut artikel kemendikbud “tari *Legong* sudah diakui UNESCO sebagai warisan budaya tak benda”, pada tahun 2015

dan pengakuan tersebut dalam bentuk sertifikat yang diserahkan oleh Direktur Jendral Kebudayaan Hilmar Farid kepada Walikota Denpasar Ida Bagus Rai Darmowijaya Mantra. Kemudian berdasarkan buku Teori Tari Bali, Nyo man Djayus BA (1979, 23), Tari *Legong Keraton* ini bisa dimainkan oleh dua sampai tiga orang gadis yang menceritakan kisah cinta seorang panji yang dipertunangkan sejak kecil dengan putri raja, dan tari *Legong* juga memiliki jenis yang beragam, tidak hanya tarian klasik saja, tetapi ada juga *Legong* kreasi biasanya tarian tersebut, dilakukan sebagai sarana pertunjukan dan hiburan (*profan*) untuk mengikat rasa persatuan.

Tetapi, masih sedikit masyarakat luas yang paham secara mendalam tentang Tari *Legong Keraton* ini. Bahkan, dari hasil wawancara terhadap beberapa penari *Legong Keraton* di Bali, 2 diantara 3 penari tidak paham tentang tari itu sendiri, mereka hanya menarikan dan hafal akan gerakannya, tetapi tidak mengetahui secara mendalam tentang Tari *Legong Keraton*.

Media informasi mengenai Tari *Legong Keraton* dengan audio dan visual seperti *motion graphic* masih sangat kurang hingga saat ini, sehingga *motion graphic* yang digunakan untuk mengenalkan suatu kesenian dan budaya daerah tentu memiliki peluang untuk mendapat *awareness audience*. Dengan adanya media informasi *motion graphic* yang mengenalkan Tari

Legong Keraton, maka keberadaan Tari *Legong Keraton* bisa dikenal masyarakat luas di luar Bali.

Dengan alasan di atas, maka dibutuhkan pembuatan penelitian dengan judul **Perancangan Video Informasi Tari *Legong Keraton* di Bali dengan Teknik *Motion Graphic***, agar target audiens mendapatkan informasi yang bermanfaat.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya pengetahuan masyarakat luas tentang tari *Legong Keraton*.
2. Kurangnya media informasi mengenai Tari *Legong Keraton* dengan audio dan visual seperti *motion graphic*.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian berupa penyampaian informasi dan penanaman rasa cinta seni budaya milik bangsa sendiri kepada target audience, dengan menjelaskan bahwa setiap daerah memiliki kebudayaannya sendiri, terutama seni tari di tiap-tiap daerah memiliki cerita yang berbeda-beda.

Kegunaan dilakukannya penelitian ini yaitu memberi pemahaman kepada generasi muda, bahwa negeri kita ini kaya akan budaya serta memupuk rasa cinta terhadap kebudayaan negeri sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian sangat menentukan suatu penelitian, karena menyangkut cara yang benar dalam pengumpulan data, analisa data dan pengambilan kesimpulan hasil penelitian.

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu merangkum sejumlah data besar yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan dengan teknik pengumpulan data secara:

1. Kuesioner
2. Studi Pustaka

3. Metode Observasi
4. Metode Wawancara
- 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tari *Legong Keraton*

Yang dimaksud dengan *Legong Keraton* yaitu, yaitu suatu tarian yang dilakukan oleh dua atau tiga orang gadis, seorang diantaranya berperan sebagai *Condong*, yaitu nantinya akan memberikan kipas kepada kedua penari berikutnya: *condong* artinya pelayan. Menurut perkiraan, kata “legong” berasal dari kata *leg* yang artinya “gerak tari” dan *gong* yang artinya “gamelan”. *Ladi*, “Legong” bisa berarti tari yang diiringi gamelan. Sedangkan kata “keraton”, berarti istana yang hanya sebagai tambahan saja dari kata *legong*.

Tari *Legong* ini konon terjadi menjelang abad ke-19, Babad Dalem Sukawati menceritakan sebagai berikut. Ketika Raja Dewa *Agung Made Karna* sedang melakukan meditasi di Pura Yogan Agung di Desa Ketewel di dekat Desa Sukawati, terbayanglah di benaknya beberapa bidadari sedang menari di Khayangan. Mereka itu menari dengan busana yang bagus sekali. Ketika sang raja sadar, ia berkeinginan mencipta tari yang mirip dengan yang terbayang di dalam meditasinya. Untuk itu ia memerintahkan kepada Desa Ketewel untuk membuat topeng-topeng seperti apa yang ada di dalam bayangannya. Topeng-topeng yang dibuat mirip dengan makhluk-makhluk putri Kahyangan. Ketika itu dua orang penari *Sanghyang* diminta menarikannya, hingga awalnya disebut *Sanghyang Legong*. Semula tari ini dianggap sakral, karena hanya dapat ditarikan oleh anak perempuan yang masih suci atau belum akil balik dan hanya di tampilkan pada upacara *Odalan*. Konon kesembilan topeng itu masih disimpan di Pura Yogan Agung. Gerakan dalam *legong* sangat dinamis, indah dan abstrak, tetapi dibalik gerakan-gerakan itu tersembunyi sifat yang dramatis.

Tari *Legong Keraton* ini bisa dimainkan oleh dua sampai tiga orang gadis yang menceritakan kisah cinta seorang panji yang dipertunangkan sejak kecil dengan putri raja, dan tari *Legong* juga memiliki jenis yang beragam, tidak hanya tarian klasik saja, tetapi ada juga *Legong* kreasi biasanya tarian tersebut, dilakukan sebagai sarana pertunjukan dan hiburan (*profan*) untuk mengikat rasa persatuan. Busana tari *Legong* juga dapat dikatakan sangat beragam yang terdiri atas: *gelung* hiasan kepala, berkebaya *kelampi prada*, *simping* dan *badong* penghias leher, *lamak* untuk ampak-ampak dan *komben prada* untuk kainnya. Antara pakaian *Condong* dan *legong* tidak ada bedanya, hanya untuk *Condong* berwarna merah dan *legong* berwarna kehijau-hijauan. Untuk menunjang penampilan yang menarik, maka diperlukan tata rias pada penari *legong*, riasan tersebut terdiri dari *eyeshadow* berwarna merah, ungu dan kuning, *cundang* di bagian dahi, *gecek* di pelipis kanan dan kiri, serta bibir yang berwarna merah.

Dan tari *Legong Keraton* memiliki 15 tema klasik yang biasa di kenal oleh masyarakat di Bali.

Jenis Produk

Jenis pada Perancangan Video Informasi tari *Legong Keraton* ini adalah video motion grafis. Perancangan video informasi ini bertujuan untuk menginformasikan kearifan lokal dari daerah Bali, agar dapat menjadi warisan budaya yang dijaga. Video informasi ini membahas tentang kebudayaan dari daerah Bali, khususnya tarian Bali. Pada video ini tarian yang akan dibahas meliputi filosofi, jenis tarian, tata rias, tata busana, gerak tari dan musik pengiring.

Presentasi produk

Perancangan video informasi ini merupakan sebuah video termasuk kategori video motion grafis yang bertemakan tari *Legong Keraton* Bali. Pada video informasi *motion graphic* ini digunakan sebagai alat perkenalan dan informasi tentang filosofi, jenis tarian, tata rias, tata busana, gerak tari

serta musik pengiring yang ada pada tari *legong keraton* agar lebih dikenal oleh masyarakat lokal dan luar.

Pada video informasi ini akan dikemas sebagai berikut:

Jenis produk	: Video Informasi Tari <i>Legong Keraton</i> di Bali
	Dengan Teknik <i>Motion Graphic</i>
Tema produk	: Tari <i>Legong Keraton</i> di Bali
Nama produk	: <i>Sanghyang Legong</i>
Durasi video	: 5 menit 20 detik
Format video	: H.264 (.mp4)
Resolusi	: 1980 x 1080
Skala	: <i>title bar</i> rasio 2,35:1
Presentase	: <i>Backsound music</i> 10 %, <i>Sound effect</i> 50 %, <i>vector</i> 80 %, tipografi 20 %
Frame rate	: 24 fps

Analisis Audience

Berikut merupakan analisa *audience* berdasarkan hasil observasi dan data survei yang telah dilakukan.

1. Demografis, laki-laki dan perempuan, kelas ekonomi menengah-keatas (B-A), dengan kisaran target primer 12-18 tahun dan target sekunder 36-45 tahun
2. Geografis
Warga negara Indonesia yang berdomisili di Bali, Jakarta dan kota besar lainnya.
3. Psikografis
Anak muda yang tertarik dengan *gadget* dan budaya, serta mereka yang suka menonton pertunjukan seni dan budaya.

Melakukan Pendekatan

1. Budaya
Pendekatan budaya yang dilakukan didapati pada unsur budaya berupa kesenian Bali yang masih sangat yang meliputi konten musik, motif, ornamen serta penggunaan warna yang diambil

dari pakaian penari *Legong* yang merupakan ciri khas dari Tari *Legong Keraton*. Warna itu sendiri juga mengambil pendekatan warna tertentu upacara dan kesenian Tari *Legong Keraton*. Sehingga *audience* mendapat pembelajaran tentang kebudayaan serta memberikan kesan identitas atau tanda cerminan dari masyarakat Bali.

2. Artistik

Perancangan ini menggunakan media utama motion *graphic* dengan *style flat design* karena memiliki bentuk yang lebih sederhana sehingga mudah untuk diingat, dan informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

3. Emosional

Pendekatan emosional pada dasarnya merupakan pendekatan yang melalui rangsangan verbal maupun nonverbal serta melalui sentuhan-sentuhan emosi (perasaan). Dalam perancangan ini dilakukan melalui perpaduan antara ilustrasi dengan narasi yang dapat membangun dan menggambarkan sebuah pesan ataupun makna yang terkandung dalam Tari *Legong Keraton*, kemudian *color grading* atau nuansa warna dari video disesuaikan dengan alur yang dibuat, dan membawa *audience* untuk lebih mudah memahami tentang makna sebenarnya Tari *Legong Keraton* ini serta menggunakan audio pembagian tempo dan tone emosi musik saat pada saat prolog, dan pembagian scene. Pembagian dilakukan agar penonton mendapatkan kesan kental dan sakralnya beberapa informasi/budaya dalam video agar dapat memperkuat sisi emosional yang akan didapat oleh *audience*.

4. Rasional

Pendekatan rasional merupakan pendekatan melalui komunikasi yang dilakukan secara logis. Dimana penyampaian informasi dijabarkan berdasarkan fakta-fakta yang akurat tentang Tari *Legong Keraton*. Dalam

perancangan ini, penggunaan narasi berdasarkan kisah yang dituturkan oleh I Gusti Ngurah Seramasara mengenai Tari *Legong Keraton* Bali. Video ini menjelaskan informasi-informasi tentang filosofi, jenis tarian, tata rias, tata busana, gerak tari serta music pengiring dari Tari *Legong Keraton* yang dapat diterima oleh akal dan pikiran *audience*, sehingga dapat dimengerti oleh *audience*. Dan *audience* juga akan mengenal lebih dekat mengenai Tari *Legong Keraton* ini.

5. Kreatif

Pendekatan kreatif merupakan pendekatan yang menekankan pada fungsi kreatif dari suatu karya, pada perancangan ini penggunaan berbagai penggabungan elemen multimedia seperti elemen visual berupa ilustrasi, audio yang terdapat latar musik dan suara ambience yang merupakan musik khas Bali/Tari *Legong Keraton*, serta ditambahkan dengan penjelasan narator. Penjelasan narator juga dibuat dengan alur cerita.

6. Unique Selling Point

video motion grafis ini poin utamanya adalah penekanan dalam narasi, dimana narasi yang mengiringi sepanjang video merupakan deretan informasi penting yang akurat sehingga dapat membangun sebuah perasaan emosional *audience* yang selalu ingin mencari tahu apalagi informasi yang selama ini mereka tidak ketahui, untuk melakukan hal tersebut akan di bantu dengan backsound yang menjadi ciri khas dari gamelan Tari *Legong* tersebut. Dengan pengemasan video motion grafis bertema budaya yang berbeda dari video lainnya diharapkan dapat merubah image budaya khususnya dalam penyampaian informasi. Yang menjadi kekuatan dalam video ini adalah alur dan materi yang sederhana sehingga tidak membuat *audience* harus berfikir keras dalam menikmati video ini, lalu video informasi ini bersumber dari para peneliti, penari, serta akademisi yang ahli dalam bidang Tari *Legong Keraton*, yang

di kemas dalam bentuk video motion grafis berbasis *vector* membuat video informasi ini yang menjadi berbeda.

Desain Logo



Gambar 1. Logo Final
(Sumber: Data Pribadi, 201)

Konsep visualisasi pada logo

1. Logo ini berdasarkan anatominya merupakan penggambaran bentuk dari *icon* utama tari *legong* dan telah digabungkan antara *picture mark* dengan *letter mark*.
2. Bentuk yang digunakan untuk *logogram* merupakan penggambaran bentuk asli daripada gelungan *legong*, dimana gelungan ini merupakan *icon* utama dari tari *legong* itu sendiri, yang biasanya digunakan oleh para penari di atas kepala sebagai mahkota.
3. Tipe *font* ini merupakan tipe *logotype* dengan bentuk yang menyerupai aksara huruf Bali yang didalam penggunaannya memberikan kesan tradisional, pengekspresian dan cerminan dari adat istiadat yang ada di Bali, eksklusif serta dinamis.
4. Warna hitam yang digunakan pada *logotype*, merupakan salah satu warna netral yang membangun logo agar tampak kontras dari *logogram* yang penuh warna agar terlihat *stand out*.
5. Warna emas dan warna-warna cerah yang digunakan pada *logogram* akan membuat media tampak kontras dari warna latar dan menerapkan pula salah satu prinsip desain yaitu penekanan pada kontras.

Desain Karakter

Karakter digunakan sebagai media untuk menarik perhatian masyarakat. Karakter utama yang terdiri dari 2 gadis

Bali yang bernama Made dan Ayu. Nama *Made* diambil dari kata *madya* (tengah) yang merupakan nama ciri khas masyarakat Bali, nama ini juga bisa digunakan pada laki-laki, sesuai kebutuhan. Sedangkan Ayu, memiliki arti jelita dan juga biasa digunakan masyarakat Bali sebagai identitas anak perempuan.



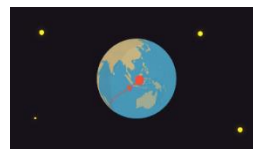
Gambar 2. Karakter Ayu dan Made
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3. Karakter Made dan Ayu
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Perancangan Komunikasi Visual

Final Artwork Media Utama



Gambar 4. Scene 1
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Indonesia merupakan salah satu negara besar di dunia yang memiliki berbagai kebudayaan.



Gambar 5. Scene 2
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Lebih dari 250 juta orang yang tinggal disana dan juga memiliki lebih dari 350 kebudayaan.



Gambar 6. Scene 3
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Bali merupakan, salah satu pulau di Indonesia yang menjadi destinasi wisata favorite oleh turis domestik maupun mancanegara. Dengan berbagai kekayaan alam serta kebudayaan.



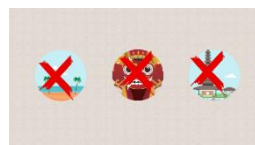
Gambar 7. Scene 4
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Keindahan yang dimiliki Bali, serta secara singkat menyambut selamat datang dengan Bahasa Bali.



Gambar 8. Scene 5
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pulau Bali yang terkenal dengan adat istiadatnya yang masih kental, dan masyarakat disana yang masih menjunjung tinggi kebudayaan khas daerah mereka.



Gambar 9. Scene 6
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Bali memiliki satu ikon yang menjadi sebuah identitas, ikon tersebut bukanlah pantai, tari *barong*, ataupun pura, tetapi ikon tersebut adalah tari *Legong Keraton*.



Gambar Scene 7
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dewa *Agung Made Karna* sedang meditasi, dan mendapat bayangan pertama kali tentang tari *Legong Keraton*.



Gambar Scene 8
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Bayangan yang ada di dalam benak Dewa *Agung Made Karna*, yaitu adanya beberapa bidadari sedang menari dengan sangat indah dan mengenakan pakaian yang amat bagus.



Gambar 12. Scene 9
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dewa *Agung Made Karna* tersadar dari meditasinya dan ingin merealisasikan apa yang ada di dalam bayangannya kala itu.



Gambar 13. Scene 10
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dewa *Agung Made Karna* meminta kepada desa *ketewel* untuk membuat topeng yang digunakan oleh bidadari tersebut.



Gambar 14. Scene 11
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Topeng yang dibuat sesuai dengan apa yang ada di dalam bayangannya, topeng tersebut berjumlah 9 buah.



Gambar 15. Scene 12
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Dewa *Agung Made Karna* sedang bercakap dengan 2 orang penari, yang kemudian dimintanya untuk menarikan apa yang ada di dalam bayangannya.



Gambar 16. Scene 13
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pada tahun 1997, nama *Sanghyang Legong* berubah menjadi *Legong Keraton*.



Gambar 17. Scene 14
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Bahwa awal mulanya tari *Legong Keraton* ini hanya ditarikan pada saat upacara *Odalan*.



Gambar 18. Scene 15
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Nama tersebut diganti karena ternyata cerita dan gerakan dari tari *Legong Keraton*, mirip dengan apa yang ada di dalam kitab *Werdhapradangga*, tentang kisah kelahiran *Berdhaya Ketawang* di istana Mataram, yang mirip dengan tari *Srimpi*.



Gambar 19. Scene 16
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 20. Scene 17
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 20. Scene 18
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 21. Scene 19
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

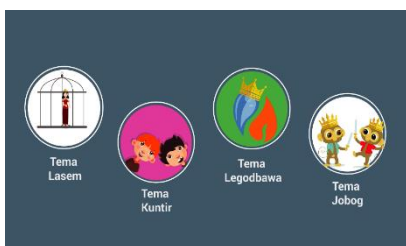


Gambar 22. Scene 20
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 23. Scene 21
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Beberapa gerak tari dalam tari *Legong Keraton*. Diantaranya ada gerak *sedelet*, gerak *penyalit*, gerak *ngiluk*, gerak *ngelipud*, gerak *nyeregseg* dan gerak *agem gergah*.



Gambar 24. Scene 22
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

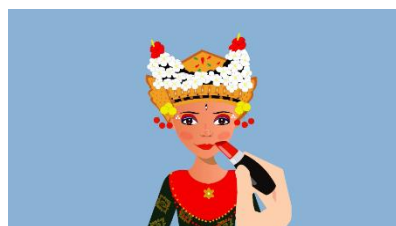


Gambar 25. Scene 23
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 26. Scene 24
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

beberapa tema di dalam tari *Legong Keraton*



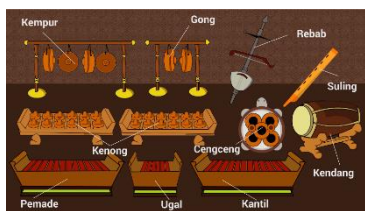
Gambar 27. Scene 25
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Riasan wajah yang dipakai oleh penari ketika berpentas, yaitu menggunakan *eyeshadow* berwarna kuning, merah dan ungu, bibir berwarna merah, serta cundang di atas dahi dan *gecek* di pelipis kanan dan kiri.



Gambar 28. Scene 26
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Busana yang digunakan oleh penari saat pentas. baju tersebut terdiri dari Gelungan di atas kepala, badong, gelang kana, ampok-ampok, kamen prada, sabuk prada, tutp dada, subeng, dan lamak.



Gambar 29. Scene 27
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Musik pengiring tari *Legong Keraton* yaitu Gamelan *Gong Kebyar*, yang terdiri atas beberapa jenis alat musik, diantaranya *ugal*, *gong*, *pemade*, *kantil*, *ugal*, *kendang*, *suling*, *rebab*, dan *kempur*.



Gambar 30. Scene 28
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pemahaman agar tetap menjaga kelestarian dari warisan budaya yang ada di Indonesia, ditengah arus globalisasi. Agar, budaya yang ada tidaklah punah begitu saja, kebudayaan tersebut salah satunya yaitu tari *Legong Keraton*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang dibuat dalam video informasi ini, maka didapatkan bahwa pembuatan sebuah video informasi dalam bentuk motion grafis bertemakan budaya dengan tujuan memberikan sebuah dampak bukanlah suatu perkara yang mudah, diperlukan studi literatur dan wawancara para narasumber terpercaya untuk kemudian dijadikan sebuah riset. Tantangan muncul dimana secara umum, sebuah video yang mengangkat suatu budaya sudah pasti berformat film dokumenter, atau video liputan namun kekurangannya adalah terkesan membosankan jika targetnya adalah remaja dan dewasa akhir, diperlukan suatu visual yang tidak berkesan menggurui, tidak

memberikan data secara konvensional dan tidak mengarah kepada video wawancara.

Oleh karena itu pembuatan formula berdasarkan masukan-masukan dari seorang dosen dan juga merupakan cucu dari salah satu pembuat tema tari *Legong* ternama yaitu Bapak I Gusti Ngurah Seramasara, dari masukan tersebut, terciptalah sebuah formula video informasi yang dapat memberikan sebuah dampak bagi *audience* yaitu membuat bagian demi bagian mengandung rangkaian informasi penting, lalu memberikan visual yang dapat dijadikan sebuah gambaran singkat seputar informasi yang disampaikan.

Pembuatan video informasi tentang tari *Legong Keraton* yang bertemakan adat ini diharapkan dapat memiliki peranan dalam melestarikan kebudayaan dan warisan leluhur dari pulau Dewata yang merupakan peninggalan sejarah yang tak dapat dihilangkan begitu saja. Video singkat yang menjadi media informasi penting bagi masyarakat Bali dan daerah-daerah lain, pada masanya dapat menjadi media pembelajaran kehidupan budaya Bali dan nilai positif kepada masyarakat untuk menjaga kearifan lokal yang ada, bukan hanya sekedar dalam ucapan namun perbuatan. Namun demikian, video informasi dalam bentuk motion grafis ini masih jauh dari sempurna, untuk itu maka diharapkan kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran serta ide-ide membangun yang dapat membantu membuahkan hasil video informasi lain yang lebih baik kedepannya. Semoga hasil karya perancangan pada penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan pengalaman dalam membuat sebuah karya visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashiniwati, M. (2018). *Sakralisasi Tari Andir*. Denpasar: Cakra Press.
- Bandem, I Made. (1972). *Pandji Characterization in the Gambuh Dance Drama*. Los Angeles: Unpublished M.A. Thesis.

- Bandem, I Made. (1980). *Wayang Wong in Contemporary Bali. Disertasi sebagai bagian syarat untuk mendapatkan gelar Doctor Of Philosophy*. Wesleyan University.
- Bandem, I Made. (1996). *Evolusi Tari Bali*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Bandem, I Made. (1996). *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Brockopp, Dorothy Young. (2000). *Perawat dan Perawatan Penelitian*. Jakarta: EGC.
- Coast, John. (1953). *Dancers Of Bali*. New York: Putman.
- Effendi. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Williams, Robin. (2004). *The Non Designers Design Book*. Canada: Peachpit Press Berkeley.
- R.M. Soedarsono. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Jakarta: Artline.
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Setyawan. (2004). *Editing*. Jakarta.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pandji, B.N. (1978). *Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Bali*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.